



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
MATERI CERITA PENDEK ANAK DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BAGI SISWA
KELAS V SDN BOGOTANJUNG 02 PATI**

Oleh
ARIS SETIAWAN
NIM 200933086

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2013**



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
MATERI CERITA PENDEK ANAK DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BAGI SISWA
KELAS V SDN BOGOTANJUNG 02 PATI**

Oleh
ARIS SETIAWAN
NIM 200933086

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2013**



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA
MATERI CERITA PENDEK ANAK DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BAGI SISWA
KELAS V SDN BOGOTANJUNG 02 PATI**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
ARIS SETIAWAN
NIM 200933086**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2013**

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO:

“Tuntutlah ilmu, sesungguhnya menuntut ilmu adalah pendekatan diri kepada Allah Azza wajalla, dan mengajarkannya kepada orang yang tidak mengetahuinya adalah sodaqoh. Sesungguhnya ilmu pengetahuan menempatkan orangnya dalam kedudukan terhormat dan mulia (tinggi). Ilmu pengetahuan adalah keindahan bagi ahlinya di dunia dan di akhirat.” (HR. Ar-Rabii’)

“Jangan mengaku kalah sebelum mencoba karena jika engkau mengalah sebelum mencoba maka engkau pecundang kekalahan”

PERSEMBAHAN:

Ku persembahkan karya kecil ini untuk:
Ayah Sukarlan dan Bunda Parni yang selalu mendo’akan putranya
Kakak Agus Suharli dan Sulistiyono yang selalu memberikan motivasi
Lisa Novitarini yang selalu menghiasi hidupku
Teman-teman program studi PGSD
Semua dosen PGSD
Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu
Pembaca yang budiman

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Aris Setiawan (NIM. 2009 33 086) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

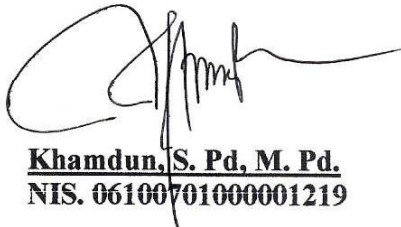
Kudus, 3 September 2013

Pembimbing I



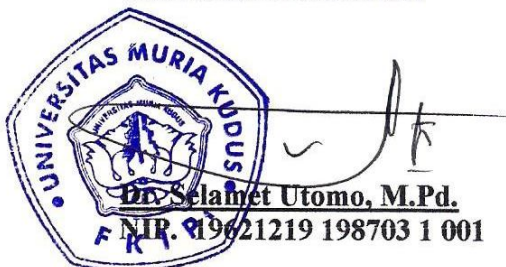
Dr. Murtono, M. Pd
NIP. 19661207 199203 1 003

Dosen Pembimbing II



Khamdun, S. Pd, M. Pd.
NIS. 06100701000001219

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muria Kudus



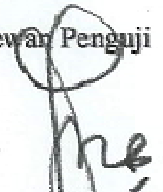
Dr. Selamat Utomo, M.Pd.
NIP. 19621219 198703 1 001

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi oleh Aris Setiawan (NIM. 200933086) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 September 2013 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 13 September 2013

Dewan Penguji


Dr. Murtono, M.Pd
NIP. 19661207 199203 1 003

(Ketua)


Khamdun, S.Pd, M.Pd.
NIS. 0610701000001219

(Anggota)


Aisyah Nur Savidatun Nisa, S.Pd, M.Pd.

(Anggota)


Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd.

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIP. 19621219 198703 1 001

PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang, karena dengan segala taufiq dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan semua pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Pendek Anak dengan Model Pembelajaran *Role Playing* bagi Siswa Kelas V SDN Bogotanjung 02 Pati” disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

Penulis sadar sepenuhnya bahwa terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan ketulusan dan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah yang telah memberi fasilitas-fasilitas yang menunjang perkuliahan dan kesempatan belajar di program studi S1 PGSD FKIP UMK.
2. Dr. Murtono, M.Pd., Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan mulai awal hingga akhir penulisan skripsi ini.

3. Khamdun, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan mulai awal hingga akhir penulisan skripsi ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang dengan ikhlas mendidik dan memberikan pengajaran kepada penulis hingga selesainya tugas studi.
5. Bapak Sukawi, S.Pd., M.H., kepala SDN Bogotanjung 02 yang telah memberikan izin untuk penelitian, Bapak Suroto, S.Pd.SD sebagai kolaborator dalam penelitian dan peserta didik kelas V SDN Bogotanjung 02 yang bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini.
6. Kepada Bapak Sukarlan dan Ibu Parni, selaku orang tua yang telah bersedia memberikan bantuan materiil, semangat dan inspirasi kepada penulis
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Peneliti berdoa semoga amal baik Bapak/ Ibu/ Saudara mendapatkan imbalan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan membawa barokah bagi penulis pada khususnya dan bagi para pembaca yang budiman.

Kudus, September 2013

ARIS SETIAWAN

ABSTRACT

Setiawan, Aris. 2013. Improved Learning Outcomes Matter Indonesian Short Stories Children with Learning Models for Students Role Playing Class V SDN Bogotanjung 02 Pati. Thesis. Primary School Teacher Education Faculty of Teacher Training and Education of Muria Kudus University. Supervisor: (i) Dr. Murtono, M.Pd., (ii) Khamdun, S.Pd., M.Pd.

Key words: learning result, children stories, role playing

Teaching literature is part of the Indonesian learning. All four language skills integrated in the learning literature. Most of elementary students are less fond of reading. They are less acquainted with literature works, including short stories. This resulted in low yields of children short stories learning outcome. In facts, Indonesian learning is very tedious because the delivered material is less interesting and still uses the conventional model. This resulted in an abstract learning, is not meaningful for the students and they do not understand the material clearly. The problem in this research is, do Indonesian learning result of children short stories material can be increased by applying the model of role playing in the fifth grade students of SDN Bogotanjung 02 Pati. This study aims to determine the improvement of Indonesian learning outcomes of the second semester through role playing models of children short stories material in the fifth grade students of SDN Bogotanjung 02 Pati year 2012/2013.

This study uses two variables: children stories and role playing. Children short story is fiction short stories for children and finished reading in one sitting. While role playing is a learning model that requires students to dramatize the subject matter or play a role for certain purposes.

This study uses classroom action research design consisted of two cycles. In each cycle consisting of: planning, action and observation, and reflection. Data collection techniques using observation, documentation, and testing. Analysis using quantitative and qualitative data analysis.

The results showed that a significant improvement in the students' mastery learning material on the children short stories first cycle (86%) to (95%). With an average value of 75.00 students learning outcomes in the first cycle and the second cycle the average value of student learning outcomes increased to 78.57. Increasing students' mastery learning, supported by increased activity of students from the first cycle (76%) to (83%) in the second cycle. While the performance of the students in role playing an increased of the first cycle (71%) to (75%) in the second cycle. It was proved that the application of role playing learning model to improve Indonesian learning outcomes of children short stories material in the fifth grade students of SDN Bogotanjung 02 Pati.

Role-playing application of learning models can improve learning outcomes subject matter Indonesian short stories graders SDN Bogotanjung 02 Pati. Teachers are recommended to use role playing models to solve student

difficulties in learning. In the role play, students should be able to portray the drama with flexible without having to be glued to the dialogue plays. Schools are expected to further improve the learning model of empowerment role playing in order to improve student learning outcomes.



ABSTRAK

Setiawan, Aris. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Pendek Anak dengan Model Pembelajaran Role Playing bagi Siswa Kelas V SDN Bogotanjung 02 Pati*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Dr. Murtono, M.Pd., (ii) Khamdun, S.Pd., M.Pd.

Kata-kata kunci: *hasil belajar, cerpen anak, role playing*

Pengajaran sastra merupakan bagian dari pembelajaran bahasa Indonesia. Keempat keterampilan berbahasa terintegrasi dalam pembelajaran sastra. Kebanyakan siswa SD kurang gemar dalam membaca. Mereka kurang mengenal karya-karya sastra termasuk cerpen. Hal ini berakibat rendahnya hasil belajar materi cerpen anak yang masih rendah. Fakta di lapangan, menunjukkan pembelajaran bahasa Indonesia sangat membosankan karena penyampaian materi yang kurang menarik dan masih menggunakan model konvensional. Hal ini berakibat pada pembelajaran yang abstrak, tidak bermakna bagi siswa dan siswa tidak memahami materi dengan baik. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah hasil belajar bahasa Indonesia materi cerita pendek anak dapat meningkat dengan diterapkannya model *role playing* pada siswa kelas V SDN Bogotanjung 02 Pati. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia kelas V semester 2 melalui model *role playing* pada materi cerita pendek anak di SDN Bogotanjung 02 Pati tahun pelajaran 2012/2013.

Penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu cerpen anak dan *role playing*. Cerpen anak adalah cerita fiksi yang pendek untuk anak dan selesai dibaca dalam sekali duduk. Sedangkan *role playing* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa mendramatisasikan materi pelajaran atau memainkan peran untuk tujuan-tujuan tertentu.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Pada masing-masing siklus terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan secara signifikan ketuntasan belajar siswa pada materi cerpen anak pada siklus 1 (86%) menjadi (95%). Dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 75,00 pada siklus 1 dan pada siklus 2 nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 78,57. Peningkatan ketuntasan belajar siswa, didukung dengan peningkatan keaktifan siswa dari siklus 1 (76%) menjadi (83%) pada siklus 2. Sedangkan unjuk kerja siswa dalam bermain peran meningkat dari siklus 1 (71%) menjadi (75%) pada siklus 2. Hal itu membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia materi cerita pendek anak bagi siswa kelas V SDN Bogotanjung 02 Pati.

Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerita pendek anak kelas V SDN Bogotanjung 02. Disarankan bagi guru menggunakan model *role playing* untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran. Dalam bermain peran, siswa sebaiknya dapat memerankan tokoh drama dengan fleksibel tanpa harus terpaku dengan dialog naskah drama. Diharapkan sekolah dapat lebih meningkatkan pemberdayaan model pembelajaran *role playing* dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO UNIVERSITAS	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
1.4.1. Kegunaan Teoretis	6
1.4.2. Kegunaan Praktis	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.6 Definisi Operasional.....	8
 BAB IKAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1 Hakikat Hasil Belajar	10

2.1.2 Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	12
2.1.2.1 Fungsi Bahasa.....	12
2.1.2.2 Fungsi Khusus Bahasa Indonesia.....	13
2.1.2.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	14
2.1.3 Hakikat Cerpen.....	14
2.1.4 Unsur Pembangun Cerita.....	16
2.1.4.1 Unsur Intrinsik Cerita.....	16
2.1.4.1.1 Tema.....	16
2.1.4.1.2 Alur atau Plot.....	17
2.1.4.1.3 Tokoh.....	19
2.1.4.1.4 Latar atau Setting.....	20
2.1.4.1.5 Amanat.....	21
2.1.4.2 Unsur Ekstrinsik Cerita.....	21
2.1.5 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	22
2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	22
2.1.5.2 Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	23
2.1.5.3 Tujuan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	24
2.1.5.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	25
2.1.5.5 Kelebihan dan Kelemahan <i>Role Playing</i>	27
2.1.5.6 Cara Mengatasi Kelemahan-kelemahan <i>Role Playing</i>	29
2.2 Penelitian yang Relevan.....	29
2.3 Kerangka Berpikir.....	30
2.4 Hipotesis Tindakan.....	32

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	33
3.1.1 Setting Penelitian.....	33
3.1.2 Jadwal Penelitian.....	33
3.1.3 Karakteristik Subjek Penelitian.....	33
3.2 Variabel Penelitian.....	34
3.2.1 Variabel Bebas.....	34
3.2.2 Variabel Terikat.....	34
3.3 Prosedur Penelitian.....	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.5 Validasi Instrumen.....	43
3.5.1 Validitas	43
3.5.2 Reliabilitas.....	45
3.6 Analisis Data.....	47
3.6.1 Data Kuantitatif.....	47
3.6.2 Data Kualitatif.....	49
3.7 Indikator Keberhasilan.....	50

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1 Prasiklus.....	52
4.2 Siklus 1.....	53
4.2.1 Perencanaan.....	54
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan.....	54

4.2.3 Refleksi.....	62
4.3 Siklus 2.....	64
4.3.1 Perencanaan.....	64
4.3.2 Pelaksanaan dan Tindakan.....	65
4.3.3 Refleksi.....	72

BAB V HASIL PENELITIAN

5.1 Hasil Belajar Siswa.....	74
5.2 Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran.....	79
5.3 Keterampilan Unjuk Kerja Siswa dalam Bermain Peran.....	81
5.4 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran.....	83

BAB VI PENUTUP

6.1 Simpulan.....	87
6.2 Saran.....	88

DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	93
PERNYATAAN.....	257
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	258

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Rincian Waktu Penelitian Tindakan Kelas di SDN Bogotanjung 02 Tahun Pelajaran 2012/2013.....	33
3.2 KKM Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Bogotanjung 02.....	48
3.3 Kriteria Penilaian.....	50
4.1 Distribusi Frekuensi Nilai Siswa tahap Prasiklus	52
4.2 Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran pada Siklus 1.....	58
4.3 Hasil Observasi Unjuk Kerja Siswa dalam Bermain Peran pada Siklus 1..	60
4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Tes Akhir Siklus 1.....	61
4.5 Kategori Nilai Hasil Belajar	63
4.6 Hasil Observasi Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran pada Siklus 2.....	68
4.7 Hasil Observasi Unjuk Kerja Siswa dalam Bermain Peran pada Siklus 2..	70
4.8 Distribusi Frekuensi Hasil Tes Akhir Siklus 2.....	71
4.9 Kategori Nilai Hasil Belajar	73
5.1 Daftar Nilai Hasil Prasiklus, Tes Akhir Siklus 1 dan Siklus 2.....	75
5.2 Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Materi dari Prasiklus sampai Siklus 2	77
5.3 Peningkatan Nilai Rata-rata Klasikal Hasil Belajar Cerpen Anak	78
5.4 Analisis Lembar Observasi Keaktifan Siswa.....	80
5.5 Analisis Lembar Observasi Unjuk Kerja.....	83
5.6 Analisis Lembar Observasi Keterampilan Guru.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.6 Kerangka Berpikir PTK Peningkatan hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerpen Anak dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	31
3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart....	35
4.1 Diagram Batang Nilai Siswa Tahap Prasiklus.....	53
4.2 Diagram Batang Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Siklus 1.....	68
4.3 Diagram Batang Hasil Observasi Unjuk Kerja Siswa dalam Bermain Peran pada Siklus 1.....	60
4.4 Diagram Batang Hasil Tes Akhir Siklus 1.....	61
4.5 Diagram Batang Hasil Observasi Keaktifan Siswa pada Siklus 2.....	69
4.6 Diagram Batang Hasil Observasi Unjuk Kerja Siswa dalam Bermain Peran pada Siklus 2.....	71
4.7 Diagram Batang Hasil Tes Akhir Siklu 2.....	72
5.1 Diagram Batang Hasil Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa dari Prasiklus sampai Siklus 2.....	77
5.2 Diagram Batang Tingkat Keaktifan Siswa pada Siklus 1 dan Siklus 2....	79
5.3 Diagram Batang Tingkat Keberhasilan Unjuk Kerja Siswa dalam Bermain Peran pada Siklus 1 dan Siklus 2.....	83
5.4 Diagram Batang Tingkat Keberhasilan Keterampilan Guru pada Siklus 1 dan Siklus 2.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas V SDN Bogotanjung 02.....	94
2. Daftar Nama Kelompok.....	95
3. Silabus Siklus 1.....	96
4. Silabus Siklus 2.....	99
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus 1.....	102
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus 2.....	110
7. Teks Cerpen Anak.....	118
8. Teks Cerita Lakon.....	122
9. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus 1.....	127
10. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Siklus 2.....	129
11. Kisi-kisi Soal Uji Coba Tes Siklus 1.....	133
12. Soal Uji Coba Tes Siklus 1.....	134
13. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Tes Siklus 1.....	141
14. Kisi-kisi Soal Uji Coba Tes Siklus 2.....	142
15. Soal Uji Coba Tes Siklus 2.....	143
16. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Tes Siklus 2.....	150
17. Validitas Isi (Ekspert Judgment).....	151
18. Tabel Uji Validitas.....	167
19. Tabel Uji Reliabilitas.....	171
20. Kisi-kisi Tes Siklus 1.....	179

21. Soal Tes Siklus 1.....	180
22. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Tes Siklus 1.....	185
23. Kisi-kisi Tes Siklus 2.....	186
24. Soal Tes Siklus 2.....	187
25. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Tes Siklus 2.....	192
26. Lembar Observasi Keterampilan Guru.....	193
27. Analisis Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus 1.....	199
28. Analisis Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus 2.....	205
29. Lembar Observasi Keaktifan Siswa.....	211
30. Analisis Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus 1.....	216
31. Analisis Lembar Observasi Keaktifan Siswa Siklus 2.....	221
32. Lembar Observasi Unjuk Kerja Siswa dalam Bermain Peran.....	226
33. Analisis Lembar Observasi Unjuk Kerja Siswa dalam Bermain Peran Siklus 1.....	229
34. Analisis Lembar Observasi Unjuk Kerja Siswa dalam Bermain Peran Siklus 2.....	235
35. Daftar Nilai Evaluasi Hasil Prasiklus.....	241
36. Analisis Data Prasiklus.....	242
37. Daftar Nilai Evaluasi Hasil Siklus 1.....	244
38. Analisis Data Siklus 1.....	245
39. Daftar Nilai Hasil Evaluasi Siklus 2.....	247
40. Analisis Data Siklus 2.....	248
41. Dokumentasi Foto Penelitian.....	250